

LE FLAMBEUR

POUR GAGNER, FLAMBEZ TOUT !

RÈGLES DU JEU



FÉLICITATIONS ! Vous et vos amis venez de remporter 1 million d'euros chacun à la loterie ! Mais, pour devenir **ENCORE PLUS RICHE** et gagner le **SUPER GROS LOT** de 50 millions d'euros, l'un d'entre vous doit être le premier à **TOUT FLAMBER !**

Pour cela, parcourez le plateau et prenez un maximum de risques :

Jouez à la machine à sous, pariez aux courses de voitures, investissez à la bourse, achetez des biens à la vente aux enchères et faites plein d'autres dépenses complètement délirantes ! Mais attention, la tâche est plus compliquée qu'elle n'en a l'air !

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 160 billets de banque (40 x 5 000€, 48 x 10 000€, 40 x 50 000€, 32 x 100 000€)
- 24 cartes Action
- 2 dés rouges
- 4 pions
- 4 voitures de course
- 1 machine à sous avec 4 dés noirs
- 1 roulette pour la Bourse
- 1 toupie marteau pour les Enchères
- 1 rouleau pour la Course de Voitures
- 1 feuille d'autocollants

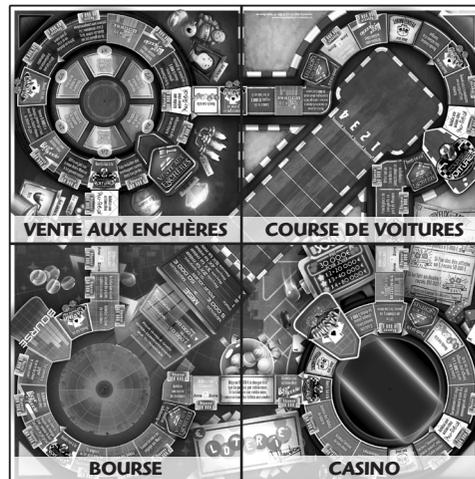
BUT DU JEU :

Être le premier à flamber tout son argent !

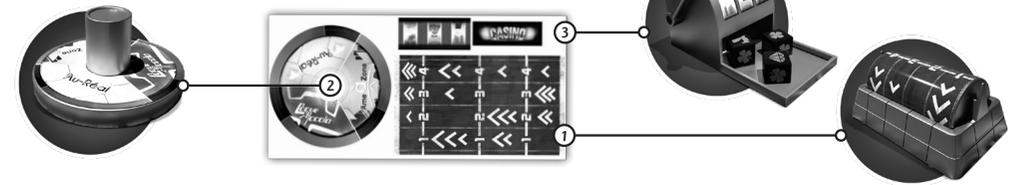
MISE EN PLACE DU JEU :

Le plateau est divisé en quatre zones de jeu :

- **La Bourse** où vous pourrez investir en actionnant la roulette
- **La Vente aux Enchères** pour acheter des biens avec l'aide du marteau
- **La Course de Voitures** et son rouleau
- **Le Casino** où vous pourrez jouer à la machine à sous



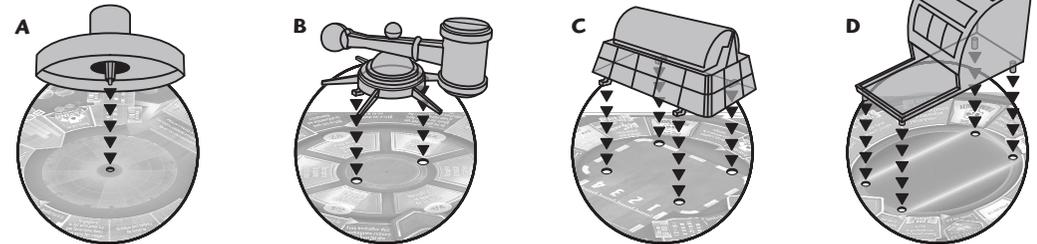
1. Place les autocollants sur les pièces en plastique.



2. Positionne les pièces du jeu comme expliqué ci-dessous :

- La roulette dans la zone bleue « **Bourse** »
- La toupie marteau dans la zone brune « **Vente aux Enchères** »
- Le rouleau dans la zone vert clair « **Course de Voitures** »
- La machine à sous dans la zone vert foncé « **Casino** »

Place les 4 dés noirs à l'intérieur de la cavité de la machine à sous.



3. Choisis un des joueurs pour être le banquier. Il devra distribuer 1 million d'euros à chaque joueur de la manière suivante :

- 6 billets de 5 000€
- 7 billets de 10 000€
- 6 billets de 50 000€
- 6 billets de 100 000€

4. Sépare les cartes Action en 3 paquets (Coque-Accola, l'Âme-à-Zone). Chaque joueur sélectionne 2 cartes Action de son choix et les place devant lui, face visible.

5. Les cases de départ se trouvent sur chaque coin du plateau. Les pions de déplacement sont le diamant, le jet, la limousine et le lingot. Chaque joueur choisit un pion et le positionne sur la case de départ de la couleur correspondante.

Les pions voitures de course seront utilisés plus tard dans le jeu (voir section « **Course de Voitures** »).

6. Tous les joueurs lancent le dé ; celui qui fait le score le plus élevé commence la partie.

COMMENT JOUER :

À ton tour, lance les 2 dés rouges et déplace ton pion du nombre de cases indiqué par les dés, dans le sens indiqué par la flèche jaune. Tu peux choisir de commencer sur une des 2 cases se trouvant en face du triangle de couleur de ta case de départ.

- Si tu fais un double 6, paie 100 000€ à la banque !
- Si tu tombes sur la même case qu'un des joueurs, paie-le 10 000€.

Suis les instructions inscrites sur la case sur laquelle tu tombes, et n'oublie pas que le but du jeu est de **PERDRE** de l'argent !

Lorsque tu atteins une bifurcation, tu peux choisir la direction dans laquelle tu souhaites aller. Pour entrer au **Casino**, à la **Course de Voitures**, à la **Vente aux Enchères** ou à la **Bourse**, tu dois atterrir sur l'entrée de ces zones avec un nombre exact aux dés.



LA CASE « LOTERIE »

À chaque fois que tu passes par la case « **Loterie** », dépose **10 000€** sur l'espace au dessous de la case. Si l'espace est vide, paie **50 000€**. Si tu tombes directement sur la case « **Loterie** » ou qu'une case t'indique d'y aller, récolte tout l'argent déposé sur l'espace.

Note : Si tu atterris sur une case qui t'envoie vers une autre zone, suis bien les flèches directionnelles pour te rendre à la case indiquée. Si tu passes par la case « **Loterie** », n'oublie pas de déposer **10 000€** sur l'emplacement prévu.

LA CASE « LES YEUX DE LA MORT »

Si tu tombes sur une case « **Yeux de la Mort** », tu devras jouer en lançant les deux dés ; les règles varient selon les résultats que tu obtiendras :

• Si aucun des dés affiche un **1**, tu devras multiplier le montant total des points par **5 000€** et les verser à la banque.

Par exemple, si tu fais un **4** et un **3**, tu devras payer **7 x 5 000€** à la banque, soit **35 000€**.

• Si l'un des dés affiche un **1**, tu recevras **50 000€** de la banque.

• Si tu obtiens un double **1**, pas de chance, tu recevras **100 000€** de la banque !

Lance les dés autant de fois que tu le souhaites, si tu l'oses !

LA ZONE « BOURSE »

Les cartes Action s'utilisent uniquement à la **Bourse**. Les paiements que tu devras effectuer ou recevoir dépendront du nombre de cartes Action que tu posséderas. Lorsque tu es sur la case « **Bourse** », tourne la roulette. La flèche du plateau t'indiquera le résultat :

• Si la flèche pointe sur la partie rouge d'une action, **tous les joueurs paient 20 000€** à la banque pour chaque carte Action de la catégorie désignée.

Par exemple, la flèche pointe sur la partie rouge de l'action « **Coque-Accola** » : si un des joueurs possède 1 carte Action « **Coque-Accola** », il paiera **20 000€** à la banque, s'il en possède 2, il paiera **40 000€**, s'il en possède 3, il paiera **60 000€**, etc.

• Si la flèche pointe sur la partie noire d'une action, **tous les joueurs** reçoivent **10 000€** de la banque pour chaque carte Action de la catégorie désignée.

Par exemple, la flèche pointe sur la partie noire de l'action « **Âme-à-Zone** » : si un des joueurs possède 1 carte Action « **Âme-à-Zone** », il recevra **10 000€** de la banque, s'il en possède 2, il recevra **20 000€**, s'il en possède 3, il recevra **30 000€**, etc.

Note : Si une case t'indique d'acheter une carte Action, paie **100 000€** à la banque, qui te donnera la carte Action en échange. Si cette dernière n'est plus disponible, tu dois en acheter aux autres joueurs en leur payant le montant indiqué sur le plateau.

LA ZONE « VENTE AUX ENCHÈRES »

Lorsque tu accèdes à la case « **Vente aux Enchères** », place ton pion sur l'article sur lequel tu souhaites enchérir. Tous les articles disponibles sont visibles dans cette zone du plateau. Paie à la banque le montant inscrit sur l'étiquette de l'objet que tu as choisi et tourne la toupie marteau pour découvrir les conséquences financières réelles de ton enchère.

Par exemple, si tu as choisi d'enchérir sur le diamant que tu as acheté pour **100 000€** et que la toupie tombe sur « **1/4** », tu récupéreras **25 000€** de la part de la banque sur les **100 000€** dépensés.

Dans le cas où un joueur tombe sur une case « **Accompagne un joueur ou rends-toi à la case Vente aux enchères** », chaque joueur sélectionne l'objet de son choix et tourne la toupie marteau à tour de rôle. Une fois que tu as terminé tes enchères, replace ton pion sur la case « **Vente aux Enchères** » et attends le prochain tour pour lancer le dé.



LA ZONE « COURSE DE VOITURES »

Ce jeu implique tous les joueurs. Attention ! Le but est de **PERDRE** la course. Chaque joueur prend la voiture correspondante à sa couleur.

1. Le joueur qui doit se rendre à la **Course de Voitures** parie entre **5 000€** et **50 000€** sur la piste de son choix (1,2,3 ou 4) et place sa voiture sur la ligne de départ.

2. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs parient à leur tour sur une piste différente et y placent leur voiture respective.

3. Le premier joueur tourne le rouleau. Le nombre de flèches indique le nombre de déplacements sur la piste.

4. Continuez à tour de rôle jusqu'à ce qu'une voiture franchisse la ligne d'arrivée.

5. La première voiture à franchir la ligne d'arrivée remporte la course. Si 2 voitures franchissent la ligne d'arrivée en même temps, la voiture qui a le plus avancé au dernier tour gagne.

Par exemple, si le joueur A a obtenu 3 flèches et le joueur B a obtenu 2 flèches pour franchir la ligne d'arrivée, le joueur A remporte la course.

6. Le vainqueur récolte sa mise de départ multipliée par le coefficient de la piste choisie. Le panneau sur le plateau de jeu explique le montant que ce joueur doit recevoir.

Par exemple, si vous avez parié **50 000€** sur la **piste 1** et que vous remportez la course, la banque multipliera par 2 le montant parié ; soit **100 000€**. Vous récupérez votre mise, ainsi que **50 000€**. Les montants des paris des joueurs qui ne remportent pas la course seront versés à la banque.

LA ZONE « CASINO »

Pour jouer à la machine à sous, tu devras payer **30 000€** à la banque. Tire le levier vers toi pour libérer les dés.

Si tu obtiens les combinaisons ci-dessous, tu recevras les montants suivants de la banque :

- 2 fois le même symbole : reçois **20 000€**
- 3 fois le même symbole : reçois **40 000€**
- 4 fois le même symbole : reçois **80 000€**

Si tu n'obtiens aucune combinaison, tu as perdu et ne reçois rien de la banque.

Si un joueur est invité à accompagner un autre joueur au **Casino**, alors ils actionnent la machine à sous à tour de rôle et suivent le même processus individuellement.

GAGNER LA PARTIE :

Le premier joueur qui est incapable d'effectuer un paiement par faute de moyens est le gagnant du jeu et du **SUPER GROS LOT** de **50 MILLIONS D'EUROS** tant espéré !

Note : La valeur des cartes Action ne compte pas comme de l'argent à la fin du jeu.



The Flambeur is a Registered Trademark, Licensed by Anjar Co. LLC © 2021. All Rights Reserved

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.

Fabriqué en Chine

Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr

Réf. 75052

